



Woord Rummikub®

WOORD-RUMMIKUB is een variant op het overbekende Rummikub-cijferspel. Het biedt veel mogelijkheden en variaties voor de hele familie. Hier volgen twee van de meest populaire manieren om WOORD-RUMMIKUB te spelen.

1. De **SABRA** manier, waarbij men op ontspannende wijze snel woorden kan vormen en vaak wel heel lange! Deze spelvariant met vrijwel onbeperkte mogelijkheden biedt dan ook buitengewoon speelplezier aan jong en oud.
2. De **INTERNATIONALE** manier, waarbij zowel de inbreng van uw woorden kennis als het wedstrijdelement een duidelijke rol spelen.

Het eigenlijke verschil tussen de **INTERNATIONALE** en de **SABRA**-manier is:

- Bij de **INTERNATIONALE** manier moet altijd een correct restwoord op tafel blijven liggen, bij de **SABRA** manier mag het hele woord gebruikt en zelfs opgeheven worden.
- Bij de **INTERNATIONALE** manier moeten minimaal 3-letterwoorden gevormd worden, bij de **SABRA** manier mogen ook 2-letterwoorden gemaakt worden.

SPELINHOUD: spelregels, 4 opzetplankjes, 110 letterstenen, 2 jokerstenen

LETTERVERDELING: A-7; B-3; C-2; D-5; E-18; F-2; G-4; H-4; I-7; J-2; K-2; L-3; M-3; N-10; O-7; P-3; Q-1; R-6; S-3; T-6; U-3; V-2; W-2; X-1; Y-2; Z-2

DE SABRA MANIER, voor 1-4 spelers vanaf 7 jaar.

DOEL VAN HET SPEL: Per beurt zo lang mogelijke woorden op tafel vormen om uiteindelijk de hoogste score te behalen.

Speelt u voor het eerst, lees dit dan eerst!

BELANGRIJKE OPMERKING VOOR BEGINNERS: Wij adviseren u aan de hand van onderstaande voorbeelden de spelmogelijkheden te volgen door de letterstenen open op tafel te plaatsen en de voorbeelden "na te spelen".

voorbeeld 1: Op tafel ligt het woord HUT, op uw plankje de letters O, E en N. Van het reeds gelegde woord HUT en de letters van uw plankje kunt u een nieuw woord samenstellen: HOUTEN. U scoort 6 punten.

voorbeeld 2: Op tafel liggen POES en LEER, op uw plankje hebt u de E. Van LEER laat u EER liggen, met deze L en met de E van uw plankje vormt u samen met het woord POES een nieuw woord: SOEPEL en u scoort 6 punten, 1 punt per letter van dit nieuwe woord.

voorbeeld 3: Op tafel ligt het woord DOOR. Op uw plank hebt u de letters K, L, E, E. U kunt van het woord DOOR de D wegnemen, OOR blijft liggen. Samen met deze D en de letters op uw plankje vormt u: KLEED. Uw score is 5 punten.

voorbeeld 4: Op tafel liggen de woorden MENEER en MAAR, op uw plankje de letters L, E en N. Van MENEER laat u EN liggen, van MAAR laat u AR liggen. Van de overige letters vormt u samen met de L, E en N van uw plankje het nieuwe woord MEERMALEN. Uw score is 9 punten.

voorbeeld 5: Op tafel liggen de woorden ROOD, TIK, RUN, GIET en TIEN, op uw plankje de letter C. Door de letters van al deze woorden in een andere volgorde te zetten en tevens de C van uw plankje te gebruiken, kunt u het woord INTRODUCTIEKORTING vormen en maar liefst 18 punten scoren!

voorbeeld 6: Op tafel liggen de woorden LUCHT, WARM, VIN en TEER. Op uw plankje (o.a.) de letters H, G en E. Als u de letters van deze woorden in een andere volgorde plaatst en de H, G en E van uw plankje daarbij voegt, kunt u 19 punten scoren door het vormen van het woord HETELUCHTVERWARMING.

voorbeeld 7: Op tafel de woorden BEK en EN, een D op uw plankje. U kunt de woorden samenvoegen en de D toevoegen, zodat een nieuw woord ontstaat: BEKEND. Score: 6 punten.

voorbeeld 8: Op tafel liggen de woorden STER, SCHOEN en VETE. Op uw plankje hebt u de P. Deze P wisselt u met de R uit STER, en de R gaat samen met SCHOEN en VETE een nieuw woord SCHOENVETER vormen. Zoals u ziet is de P van uw plankje gebruikt in een 4-letterwoord, maar u scoort 11 punten voor het langste nieuwe woord: SCHOENVETER. LET OP: Na het beëindigen van uw beurt mogen er geen losse letters op tafel blijven liggen. Ook mogen er nooit letters van het speelveld op uw plankje geplaatst worden!

Hoe gebruik je de joker? @ Voorbeelden.

HET GEBRUIK VAN DE JOKER EN VOORBEELDEN HIERVAN: De joker kan voor iedere letter gelegd worden. Gedurende het spel is het iedere speler toegestaan indien mogelijk de joker in te wisselen voor de desbetreffende letter. Een ingewisselde joker moet direct weer in het spel ingezet worden. De joker mag dus nooit vanaf het speelveld op een speelplankje genomen worden. De

joker die rechtstreeks uit de pot op een plankje komt, mag u uiteraard op uw plankje houden tot het moment dat u hem wilt gebruiken. Hier volgen ter illustratie enkele voorbeelden van mogelijkheden om de joker te gebruiken en ook hoe men de joker vrij kan maken om opnieuw te gebruiken.

voorbeeld 1: Op tafel ligt het woord ZON en u hebt op uw plankje de joker. Nu kunt u het woord @ZON (= OZON) vormen door uw joker voor het woord ZON te plaatsen en u scoort 4 punten.

voorbeeld 2: De joker ligt op tafel in het woord RIN@ (=RING), op uw plankje hebt u (o.a.) de letters E en L. Hiervan kunt u een nieuw woord samenstellen: het woord RELIN@ (=RELING) en u scoort hiervoor 6 punten.

voorbeeld 3: De joker ligt op tafel in het woord KORAA@ (=KORAAL). De joker ligt hier dus voor een L. De letters D en I heeft u op uw plankje. Van dit woord en deze letters kunt u twee nieuwe woorden samenstellen: RADIO en KA@ (=KAT). Nu ligt de joker niet meer voor een L maar nu voor een T. U scoort altijd voor het langste van de nieuwgevormde woorden, hier dus 5 punten voor het woord RADIO.

voorbeeld 4: De woorden RINGSLA@G (=RINGSLANG) en OP liggen op tafel, en een T op uw plankje. Op de volgende manier kunt u de joker vrijmaken voor eigen gebruik (op tafel!): U splitst het woord RINGSLA@G in RING en SLA@G, daarna verwijdt u de joker uit SLA@G zodat daaruit het woord SLAG overblijft en u de joker beschikbaar heeft om een nieuw woord te vormen. Samen met T van uw plankje voegt u de joker toe aan OP en vormt zo een nieuw woord: @TOP (=STOP). Score: 4 punten, voor STOP of voor SLAG.

voorbeeld 5: Op tafel liggen de woorden PIA@O (=PIANO) en TIN, op uw plankje de T. Door de T bij TIN te voegen tot het woord TINT zou u 4 punten kunnen scoren. Echter, door de letters van beide woorden in een nieuwe volgorde te plaatsen en tevens de T van uw plankje te gebruiken, kunt u als nieuw woord vormen: PATIOT@IN (=PATIOTUIN). U scoort i.p.v. 4 punten nu 9 punten!

voorbeeld 6: Op tafel liggen de woorden KOFFER en DEE@ (=DEEG). U hebt op uw plankje de letters O en I. Door het combineren van deze letters en woorden kunt u het woord @OEDERKOFFIE (=POEDERKOFFIE) vormen en u scoort 12 punten. Merk op dat de joker eerst voor een G lag, daarna voor een P.

Iedere speler neemt 7 stenen uit de pot.

VOORBEREIDINGEN:

- Alle stenen worden met de letters naar beneden in de pot geplaatst.
- Iedere speler neemt blindelings 7 stenen uit de pot om op zijn opzetplankje te plaatsen.
- Tevens wordt de speler aangewezen die beginnen mag (bijv. de oudste, de jongste of ieder neemt een steen uit de pot en wiens letter volgens de alfabetische volgorde het dichtst bij de letter A staat, mag beginnen).
- Men wijst een speler aan die de puntentelling bij gaat houden. Deze noteert de namen van de spelers in de volgorde van spelen, dit in verband met de laatste speelronde.

Elke letter 1 punt.

PUNTENTELLING: Per beurt mag een speler meerdere woorden op tafel vormen, maar men scoort uitsluitend voor het langste woord dat men tijdens die beurt gevormd heeft. Voor iedere letter van dit woord scoort men een punt. Na iedere beurt de score (laten) noteren.

Ieder moet een eerste woord van minstens 3 letters leggen. Plankje telkens aanvullen tot 7 stenen.

DE REGELS VOOR HET SPELEN: Iedere speler heeft 7 stenen uit de pot genomen en ieder moet op zijn beurt vanaf zijn eigen plankje een beginwoord van minstens 3 letters vormen en op tafel brengen.

Wie niet kan, neemt 1 steen uit de pot en zijn beurt is voorbij. Tijdens de beurt waarin men zijn **beginwoord** legt, mag men nog niet aanleggen bij andere woorden op het speelveld op de tafel. Ook moet ieder telkens na het beëindigen van zijn beurt meteen het aantal stenen op zijn plankje weer tot het aantal van 7 stenen aanvullen. De HOOFDREGEL bij dit spel is deze: ALLE WOORDEN OP TAFEL mogen aangebroken, gesplitst, omgevormd en zelfs "opgeheven" worden om SAMEN MET MINSTENS 1 LETTER VAN EIGEN PLANKJE nieuwe woorden op tafel te vormen. De volgorde der letters van de reeds op tafel gevormde woorden is dus niet gebonden! (Dit in onderscheid van de internationale manier van het Woord-Rummikubspel waarbij van een reeds gevormd woord altijd een correct restwoord van minstens 3 letters moet blijven liggen). Tijdens een speelbeurt mag een speler dus meerdere woorden op tafel vormen, echter alleen met het langste woord dat tijdens deze beurt gevormd werd, scoort men punten en wel 1 punt per letter. Ook het vormen van 2-letterwoorden is dus toegestaan! Alleen het **beginwoord** moet uit minstens 3 letters bestaan.

Mag het wel of mag het niet?

WEL EN NIET TOEGESTANE WOORDEN (ALGEMEEN ADVIES):

De spelers kunnen tevoren gemaakte afspraken hanteren. Het zelf maken van spelregels is uiteraard nooit "verboden", wel altijd creatief. We geven een algemeen advies om niet toe te staan: Eigennamen, aardrijkskundige namen, afkortingen, verkleinwoorden, alle werkwoorden en werkwoordsvormen, en alle

meervoudsvormen. Wordt in twijfel getrokken of een bepaald woord is toegestaan, raadpleeg dan een woordenboek als "scheidsrechter". Let ook op bij 3-letter-woorden dat Y voor 1 letter telt en IJ (= I en J) voor 2 letters.

LET OP: Ook kan men niet scoren voor het restwoord dat ONVERANDERD op tafel blijft liggen. Ter verduidelijking volgen hier enkele voorbeelden:

voorbeeld 1: Op tafel liggen de woorden TEKENTAFEL en MAN, op uw plankje de letter D. De D voegt u bij MAN tot het woord MAND. Van TEKENTAFEL laat u TAFEL als (onveranderd) restwoord liggen. TEKEN vormt u om tot een nieuw woord KETEN. U scoort hier (5 punten) voor dit nieuwe woord KETEN omdat dit het langste is van de nieuw ontstane woorden.

voorbeeld 2: Op tafel liggen de woorden REGENDRUPPEL en MAN, op uw plankje de letter K. De K voegt u bij MAN tot het woord MANK. Van REGENDRUPPEL laat u DRUPPEL als (onveranderd) restwoord liggen. REGEN vormt u om tot een nieuw woord NEGER en u scoort voor dit woord omdat NEGER het langste woord is van de in deze beurt ontstane woorden. Dat de letter van uw plankje in een ander woord is gebruikt, doet er niet toe. Voor DRUPPEL kunt u dus niet scoren omdat de lettervolgorde in dit restwoord niet veranderd is!

voorbeeld 3: Het woord KOKSMAAT ligt op tafel en de letters O en P op uw plankje. Van KOKSMAAT haalt u de S weg, zodat eigenlijk twee (onveranderde) restwoorden blijven liggen. De S wilt u gebruiken om met de O en de P van uw plankje het woord SOP te vormen. U scoort voor SOP en niet voor MAAT of KOK, omdat daarin de lettervolgorde onveranderd is gebleven. Is gedurende het spel een woord al eerder op tafel gevormd, dan wordt er voor dat woord niet gescoord! Ook wordt niet gescoord als een woord dubbel op tafel komt te liggen.

EINDE VAN HET SPEL: Worden door een speler de laatste stenen uit de pot genomen, dan betekent dit dat na deze ronde de SLOTRONDE begint. Hierin probeert iedere speler uiteraard weer een zo lang mogelijk woord te vormen, maar ook benut ieder deze laatste beurt om te proberen alle letters van zijn plankje uit te spelen. Ook heeft iedere speler zo evenveel beurten gehad. Alle spelers trekken voor iedere steen die zij nog op hun plankje hebben 1 punt af van eigen totaalscore. Voor een joker op het plankje moeten 10 punten afgetrokken worden! De winnaar is degene die uiteindelijk de hoogste totaalscore heeft behaald.

ALGEMENE OPMERKINGEN: Indien men de speeltijd wil bekorten of het spel door slechts twee spelers gespeeld wordt, dan kan men bij de puntentelling bijv. 50 punten als eindscore aanhouden. Bereikt een van de spelers 50 punten, dan wordt de ronde uitgespeeld zodat iedere speler evenveel beurten heeft gehad (!) en wie na deze ronde de hoogste totaalscore heeft behaald, is de winnaar.

TIJDSLIMIET: Het verdient aanbeveling de denktijd te bepalen, bijv. 3 minuten per speler per beurt. Bij deze (Sabra)manier van spelen blijkt dat een iets ruimere denktijd aangehouden moet worden, vooral als het spel vordert. Gebruik van de Rummikub-zandloper of de elektronische Rummikub-timer is dan ook aan te bevelen. Extra spanning brengt een strafmaatregel bij overschrijden van de tijdslimiet: voor deze beurt wordt geen score behaald!

TIP: Als spelvariatie kan met een "open" pot i.p.v. een "gesloten" pot gespeeld worden. Verdeel dan de pot in vier stapeltjes, zodat de spelers als zij uit de pot moeten nemen, telkens keuze uit 4 letters hebben.

SOLITAIR SPELEN: U volgt dezelfde spelregels en u bent uiteraard steeds aan de beurt. Wanneer ALLE stenen op zijn, is de spelronde afgelopen. Bij de volgende ronde probeert u uw record te verbeteren door te proberen een nog langer woord te leggen. Bijv.: Bestond uw langste woord in de vorige ronde uit 16 letters, probeer dan deze keer een woord van meer dan 16 letters te vormen.

DE INTERNATIONALE MANIER, voor 1-4 spelers vanaf 10 jaar.

DOEL VAN HET SPEL: Per beurt een zo lang mogelijk woord vormen om uiteindelijk de hoogste score te behalen.

BELANGRIJKE OPMERKING VOOR BEGINNERS: Plaats alle stenen open op tafel en volg zo de spelmogelijkheden aan de hand van de verschillende voorbeelden die hier aangegeven worden. **MEERDERE VOORBEELDEN VAN COMBINEREN EN SCOREN:**

voorbeeld 1: Op tafel ligt het woord BEST. Op uw plankje de letters A-N-D. Hiervan kunt u een nieuw woord vormen: BESTAND. U scoort 7 punten: een punt voor elke letter van het (langste) nieuw gevormde woord.

voorbeeld 2: Op tafel ligt het woord ROOD. Op uw plankje de letter B. U kunt

Speelt u voor het eerst, lees dit dan eerst!